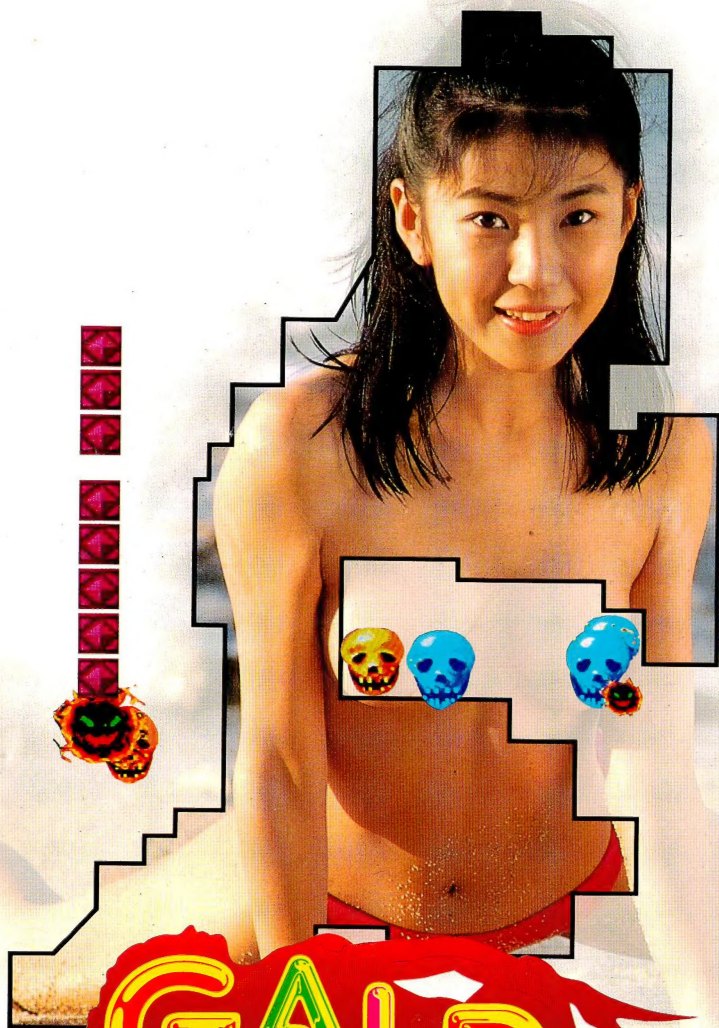


KANEKO<sup>®</sup>  
CREO *i*



# GALPANI<sup>♥</sup>

for PC98  
MANUAL

取扱説明書 ——— PC98版

# GALPANI for PC98 MANUAL

## 1 ゲームを始める前に

- ①「GALPANI」の実行時には、約4.5MBのプロテクト・モード・メモリ(VCPi、XMSまたはDPMI)が必要です。

EMM386やSMARTDRV等のプロテクト・モード・メモリを使用するデバイス・ドライバや常駐プログラムが組み込まれている場合には、メモリが足りない場合があります。また、日本電気が発売しているMS-DOSに付属のEMM386はVCPiに対応していないため、EMM386が組み込まれた状態では「GALPANI」を実行することはできません。

このような場合には、「GALPANI」専用のブート・フロッピー・ディスクを作成してください。「GALPANI」のCD-ROMをセットして、

Q>mkbootfd 

とすると、ブート・フロッピー・ディスクを作成するプログラムが起動します。画面の指示にしたがってブート・フロッピー・ディスクを作成してください。

- ②ブート・フロッピー・ディスクを作成した場合には、メイン・メモリが5.6MBのモデルでも実行可能です。また、サウンドやマウスの問題も発生しませんので、ブート・フロッピー・ディスクを作成してから「GALPANI」を起動してください。

なお、日本電気製以外のメモリ・マネージャやCD-ROMドライブを使用している場合にはmkbootfdコマンドが正常に作動しない場合があります。このような場合には、XMSメモリ・マネージャ(HIMEM.SYSなど)とCD-ROMドライバだけを組み込んだブート・フロッピー・ディスクを作成してください。

- ③CanBeについて

CanBeで音声を楽しむ場合には、「GALPANI」の起動前にAVサウンド・ドライバを組み込んでください。なお、この場合にはWindowsのDOSプロンプトと日本電気が発売しているMS-DOSに付属のDPMI環境では「GALPANI」は正常に動作しません。

- ④マウスについて

WindowsのDOSプロンプトでは、マウスがWindows本体と競合しますので「GALPANI」が正常に動作しません。

また、日本電気が発売しているMS-DOSに付属のDPMI環境でもマウスは使用しないでください。

- ⑤BGMを楽しむ場合には、CD-ROMドライブのLINE出力が正しく接続されていることを確認してください。

## 2 ゲームの起動

「GALPANI」はインストールの必要がありませんが、上記の要領でブート・フロッピー・ディスクを作成してから起動することをお勧めします。起動は次のように行ないます。

※ここではCD-ROMドライブをドライブQとしています。

※  はRETURNキーを押すことを意味します。

- ①CD-ROMドライブをカレント・ドライブにする。

操作 Q: 

- ②ゲームを起動する。

操作 GLOAD 

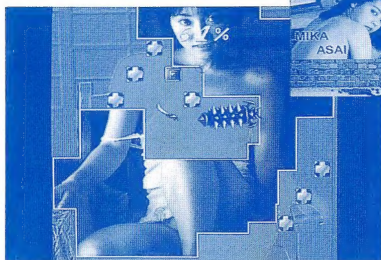
## 3 ゲームの進め方

まずギャル・セレクト画面から女の子を選び、続いてストーリー選択画面からストーリーを選ぶとゲームが始まります。ルールは簡単、敵キャラをかわしながら、女の子のシルエット上の自分の陣地を、自機を操作して囲って増やして行くだけです。時間以内に女の子のシルエットの80%以上を囲えば、ラウンド・クリアです。

- ①最初の陣地をスペース・キーを押して決定します。
- ②自機は陣地を囲む線の上にあります。上下左右のカーソル・キー(またはテン・キー)を使って自機を移動させ、女の子のシルエットの上を囲ってください。自機が陣地を囲む線にある間は無敵です。
- ③Shift (またはCtrlまたはスペース)キーを押しながら、カーソル・キー(またはテン・キー)を操作すると自機を陣地から外に移動できます。適当に移動した後、自機を陣地にもどします。こうして新たに囲まれた部分が自分の陣地とな



り、囲った女の子のシルエットの面積に応じて合計何%が囲われたのか表示されます。この数字が80%以上になればラウンド・クリアです。そして陣地となった部分はカラー写真に変わります。



- ④自分の陣地を離れている間に、自機または自機の軌跡が敵キャラと接触すると自機を1機失います。そして自機が0になると終了で、クレジットが1コ減ります。
- ⑤とどき、敵の動きを止めたり、自機のスピードをアップしたりするパワー・アップ・アイテムが出現します。自機をうまく操作して囲い、取ってください。
- ⑥女の子のシルエットを100%囲ってラウンドをクリアすると、ボーナス・ゲームに挑戦できます。ボーナス・ゲームをクリアすると、プレイヤーが1機増えます。
- ⑦3ラウンドからなる1つのストーリーをクリアすれば、それまでクリアした写真がすべてセーブでき、後日改めて続きからゲームすることができます。また、自機が0になって終了しても、コンティニューでそのラウンドの初めからやり直すことができます。ただしクレジットが0になるとゲーム・オーバーです。コンティニューはできません。またクレジットが残っていても、コンティニューしないとゲーム・オーバーになります。
- ⑧時間以内にそのラウンドをクリアできないとタイム・アウトで、プレイヤーを1機失います。

## ■操作方法

### ●キー・ボード

自機の移動:カーソル・キー(斜めに移動するには2方向のキーを同時に押す)またはデン・キーを押す

陣地の外へ移動: Shift (またはCtrlまたはスペース)キーを押しながら、カーソル・キー(またはデン・キー)押す

### ●マウス

自機の移動:右ボタンを押しながらマウスを移動

陣地の外へ移動:左ボタンを押しながらマウスを移動  
※いずれの場合も、自機はマウス・カーソルの位置を目指して、8方向の内から1方向を選んで近づこうとします。

## ■ヒント

敵は自由に動き回るものや、弾を撃って攻撃を仕掛けて



くるもの、分裂するもの、陣地の縁に沿って移動するものなど様々ですが、ボス・キャラと弾以外は囲うことによって消滅させることができます。また、敵キャラは、プレイヤーの陣地を横切ることはできません。そこで、陣地の形を工夫して、女の子のシルエットのないエリアに敵キャラを

閉じこめてしまえば、100%クリアも簡単(?)です。

さらに、ボス・キャラを囲うと、ボス・キャラを囲ったエリア以外のすべてが陣地になります。

自機の移動をささげる「おじゃまブロック」には、すべてのブロックを一度に破壊できる特殊ブロックが、必ず1つだけあります。まずこれを見つけましょう。

## 4 写真集モード

3ラウンドをすべてクリアしたストーリーが1つでもセーブしてあると、ギャル・セレクト画面から「写真集モード」に入ることができます。

AUTO ➡ セーブされたストーリーの写真を自動的に順次表示する[元にもどるにはESCキーを押します]

NEXT ➡ ほかにセーブされたストーリーがあれば、次のストーリーへ移る

PREV ➡ ほかにセーブされたストーリーがあれば、前のストーリーへ移る

EXIT ➡ ギャル・セレクト画面へもどる

写真1枚を選ぶと、その写真が画面いっぱい拡大表示されます。ここでShift (またはCtrlまたはスペースまたはリターン)キーを押すと、「おしゃべりモード」または「お絵かきモード」に入ることができます。

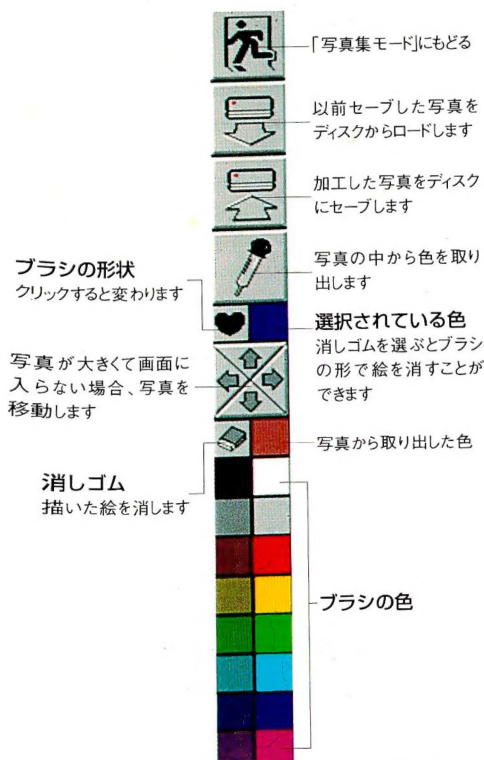
## 5 おしゃべりモード

このモードに入ると、文字の並んだウィンドウが表示されます。文字を選んで文章を作りしゃべらせてみてください。

# GALPANI for PC98 MANUAL

## 6 お絵かきモード

このモードに入ると、拡大写真の横にお絵かき用のパレットが表示されます。自由に写真に手を加えてください。加工した写真はBMPファイルとしてセーブすることができます。



※ ブラシをモザイクにした場合、選択している色が消しゴムでも無効になります。

## 7 オプション機能

ギャル・セレクト画面で「オプション」を選択すると、ゲームに関する種々の設定を変更することができます。

## 8 ゲームの終了

ギャル・セレクト画面で「DOS」を選択します。

### ●開発・販売元

株式会社金子製作所

〒181 東京都三鷹市下連雀3-34-4 TEL.0422-71-7811

株式会社クレオ・アイ

〒108 東京都港区芝5-9-10芝多賀ビル4F TEL.03-3456-4435

※MS-DOSは、米国Microsoft Corporationの登録商標です。

※Windowsは、米国Microsoft Corporationの商標です。

※その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。

※製品内容および価格などは予告なく変更する場合があります。

©1995 金子製作所

©1995 CREO CORP.

お問い合わせ先 ●株式会社クレオ・アイ